# MANUAL TÉCNICO Y DE INSTALACIÓN

En este manual se describe la instalación, funcionamiento y características específicas del modelo **ZOMBIES PARTY.**

## Índice

**1 Instalación**

1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento ..... 3
1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina ..... 6
1.3 Sistemas de cierre en la puerta de recaudación ..... 8
1.4 Sustitución del metacrilato ..... 9
1.5 Hoppers CCTalk ..... 11
1.6 Puesta en marcha ..... 12

**2 Características generales**

2.1 Características técnicas ..... 13

**3 Operación**

3.1 Sistema de créditos ..... 14
3.2 Descripción del juego ..... 15
3.3 Selección de configuraciones ..... 18
3.4 Diagrama de monedas ..... 20
3.5 Configuración de Leds ..... 21
3.6 Inicialización ..... 25
3.7 Descarga ..... 25
3.8 Modalidades especiales de juego ... 26
3.9 Diagrama de estados ..... 26

**4 Fueras de Servicio**

4.1 Descripción ..... 27
4.2 Lista de Fueras de Servicio ..... 28

**5 Diagrama de bloques**

Diagrama de bloques ..... 32

UNIDESA
UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A.
Vendrell, 67 08227 TERRASSA Barcelona España
Tel. 93 739 66 69* Fax 93 739 68 51
www.cirsabusinesstobusiness.com

CIRSA
business to business

AENOR
Empresa Registrada
ER-0884/2004

CERTIFIED IQNet MANAGEMENT SYSTEM

Realización : Marzo 2012
Edición: 1049.21203

**655011655**

**UNIDESA** se reserva el derecho a modificar el producto y esta publicación en base a mejorar las prestaciones y su servicio.
Puede descargar el manual técnico ampliado desde la zona clientes de nuestra página web.
**http://www.unidesa.com**

## © UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A. 2.012

“La información presentada en este manual pertenece a título exclusivo y privativo a **UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS, S.A.,** sin que su publicación suponga, en modo alguno, que los elementos publicados o en la forma en la cual se presentan, sea del dominio público. En consecuencia, queda terminantemente prohibida su reproducción, así como la fabricación, comercialización y/o distribución o cualquier otra actividad que recaiga sobre los elementos publicados, sin el expreso consentimiento de esta Compañía”.

**ATENCIÓN** ***NO INSTALE NI PONGA EN SERVICIO LA MÁQUINA SIN HABER LEÍDO Y APLICADO EL CONTENIDO DE ESTAS PRECAUCIONES DE INSTALACIÓN.***

## 1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento

### Desembalaje

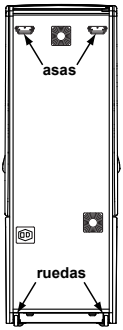
Antes de desembalar es necesario realizar una inspección visual externa del estado en que se encuentra el embalaje.

Si el embalaje presenta signos de malos tratos, deformaciones u otros defectos deberá prestarse especial atención al estado interno del producto.

Los restos del embalaje deberán depositarse en las zonas o contenedores definidos, al objeto de no perjudicar al medio ambiente .

Es necesario prestar atención a los accesorios de instalación para no perderlos con los restos de embalaje.

### Transporte




El transporte de la máquina, con independencia de si está embalada o desembalada, siempre deberá realizarse estando ésta en posición vertical. El transporte en posición inclinada u horizontal no es recomendable.

Las asas y las pequeñas ruedas situadas en la parte posterior permiten a los operarios trasladar la máquina con una cierta comodidad en el entorno de la zona de instalación. En estas condiciones, en caso de estar en el proceso de instalación, es necesario prestar atención que no se produzca una tensión innecesaria al cable de red.

Al finalizar la instalación la máquina quedará en estado estacionario, fijada a la pared, mediante la instrucción de fijación de la máquina. Consultar «***1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina***».

## Características de la zona para ubicar la máquina

Esta máquina no está diseñada para operar bajo intemperie, polvo o humedad ni bajo focos de radiación infrarroja u otros sistemas de emisión de energía calorífica.

Para operar, la máquina necesita una toma de corriente, las características a cumplir por dicha toma se describen en al apartado «***Requisitos de la red de alimentación del equipo***».

La máquina debe ser instalada sobre una superficie lisa y horizontal, con el suficiente espacio para que el usuario pueda sentirse cómodo en las condiciones de juego.

## Requisitos de la red de alimentación del equipo

La red del edificio, destinada a suministrar energía eléctrica, deberá ser conforme con las disposiciones del ***R.D. 824/2002, de 2 de Agosto***, relativo al ***Reglamento Electrotécnico para la Baja Tensión***.

La máquina es de CLASE I, requiere que la instalación externa esté de acuerdo con los valores indicados en la *placa de características* y además incorpore los siguientes elementos de protección :

- Un disyuntor magnetotérmico de 10 amperios, para el supuesto caso de existir una sobreintensidad que supere el mencionado valor.
- Un disyuntor diferencial ajustado a una corriente de 30mA.

Para evitar posibles cortes de red de alimentación por parte del usuario, el conector de red, interruptor y fusibles están en la parte posterior del equipo.

Antes de desconectar la máquina de la toma de red se debe comprobar que el interruptor principal esté en posición abierto **(0)**.

La máquina deberá estar instalada de tal modo que el lateral cercano a la zona de entrada de la red esté libre de obstáculos que impidan el acceso a dicha zona.

Para la sustitución de fusibles y disponer de visibilidad, es necesario desbloquear la máquina del anclaje con la pared y retirarla para tener un acceso cómodo. Consultar «***1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina***».

## Fijación de la máquina

***El reglamento de máquinas recreativas no permite operar con la MÁQUINA si no se cumple con los requisitos de fijación mecánica.***

La máquina estará anclada a la pared del edificio para evitar su vuelco. Para ello deben seguirse las indicaciones «***1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina***».

## Puesta en servicio del equipo

La primera puesta de la máquina en conexión a la red de energía y en las posibles reinstalaciones de la misma, mediante el interruptor de red a posición (I), deberán ser realizadas por una persona técnica y leer todos los apartados que afectan a la seguridad. Las posteriores conexiones, por considerarse operaciones de rutina, las puede realizar cualquier persona del tipo usuario o de mantenimiento.

## Limpieza de la máquina

Para su limpieza externa se utilizará un paño húmedo, que no gotee, y deberá evitarse la utilización de substancias disolventes y corrosivas. La tela o gamuza utilizada no será abrasiva para evitar el rayado de las superficies decorativas.

Al realizar la operación de limpieza es necesario revisar que las partes de ventilación no estén obstruidas.

## Residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE)

Este producto está dentro del alcance del **R.D. 208/2005, de 25 de Febrero**.
Al finalizar el periodo de su utilidad y tener la necesidad de desprenderse del mismo la máquina será considerada un residuo. No está permitido depositar este tipo de residuo en los contenedores convencionales destinados a los residuos de naturaleza urbana, cuya competencia es de la correspondiente Administración Local.

La gestión de estos residuos requiere de un trato especializado; es necesario consultar la web de SPV (www.unidesa.com) donde se le suministrará los datos y las condiciones para realizar la entrega del mismo, siendo a partir de este momento los gastos de la gestión a cargo del sistema Integral de Gestión (SIG) indicado por SPV.

## Recambios

La sustitución de cualquier componente deberá ser original, suministrado por el Servicio Técnico Oficial de **UNIDESA**.

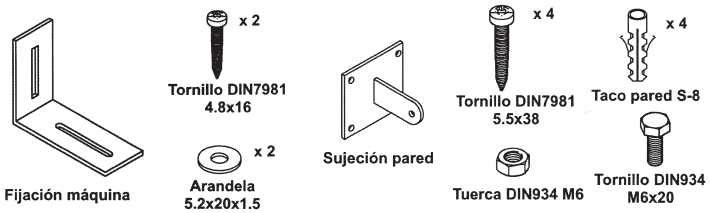
## Precauciones

Es necesario cuidar las precauciones de instalación y de mantenimiento definidas en los apartados anteriores. **UNIDESA no se responsabiliza de las consecuencias derivadas por el incumplimiento en las precauciones antes descritas, ni de posibles modificaciones no autorizadas por el fabricante, ni del posible uso inadecuado del producto**.

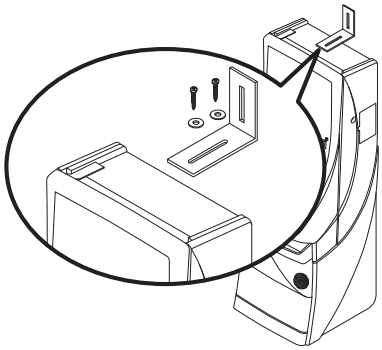
## 1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina

La parte superior de la máquina deberá estar fijada a la pared del edificio al objeto de evitar el vuelco de la misma motivado por la aplicación involuntaria de un empuje en cualquiera de las caras, frontal o laterales. Es importante recordar que «**el reglamento de máquinas recreativas no permite operar con la MÁQUINA si no cumple con los requisitos de fijación mecánica**».

Para ello, deberán utilizarse los materiales de fijación ubicados en una bolsa dentro del cajón de recaudación.
Para acceder al cajón de recaudación es necesario abrir la puerta de recaudación o puerta inferior.




Procedimiento para la fijación mecánica a la pared :

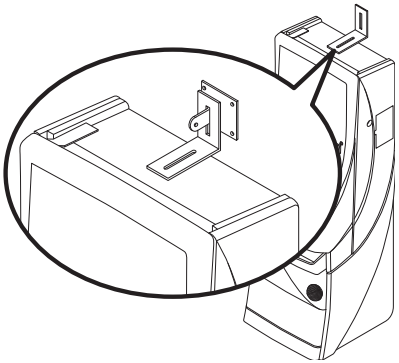


**1** Fijar en la parte superior de la máquina la «**fijación máquina**» que se adjunta, para ello se utilizarán los dos tornillos 4.8x16 DIN7981 y las dos arandelas 5.2x20x1.5.

**2** El piso del suelo será resistente con una superficie lisa y horizontal. En la cara posterior de la máquina existirá una pared vertical con unas características que permitan fijar la máquina para evitar el vuelco de la misma.

**3** Ubicar la máquina en la zona y en posición para su uso y proceder a:

- Insertar la pieza «**sujeción pared**» en la ranura de la «**fijación máquina**» del apartado 1.



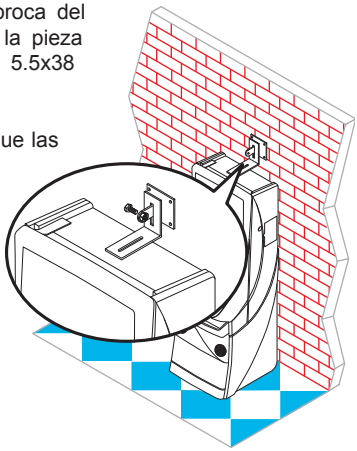
- Presentar a la pared del edificio, la «**sujeción pared**» y marcar los orificios para realizar los agujeros de fijación. Retirar la máquina para poder realizar los taladros con comodidad.

- En la operación anterior deberá cuidarse que las posiciones relativas de las piezas «**fijación máquina**» y «**sujeción pared**» tengan la suficiente holgura para compensar las posibles desviaciones y mantener la estética adecuada.

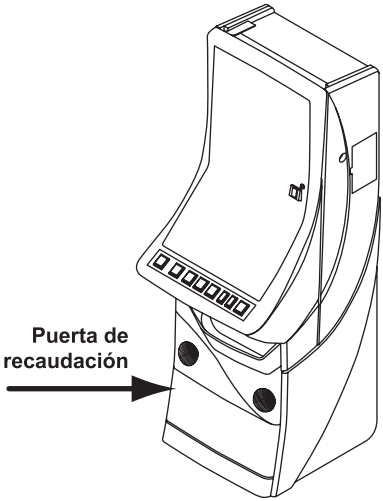
**4** Realizar los cuatro taladros a la pared con una broca del número 8, colocar los tacos de pared S-8 y fijar la pieza «**sujeción pared**» mediante los cuatro tornillos 5.5x38 DIN7981.

**5** Ubicar la máquina a la posición anterior, de forma que las piezas «**fijación máquina**» y «**sujeción pared**» encajen una con la otra.

Bloquear la fijación mediante un pasador aplicado a la pieza «**sujeción pared**», se puede utilizar el tornillo M6x20 DIN933 con la tuerca M6 DIN934, o utilizar un candado.



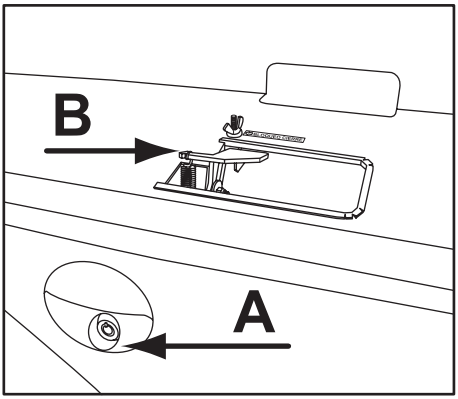
## 1.3 Sistemas de cierre en la puerta de recaudación.



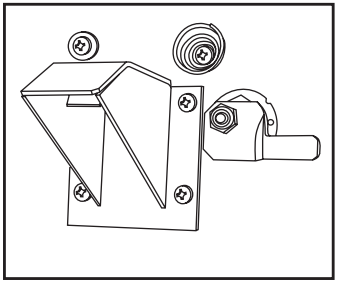

Sistemas :

**A)** Mediante llave (configuración estándar).

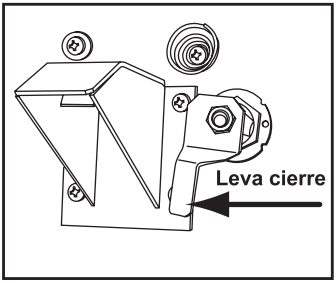
**B)** Cierre automático interior.




Para aplicar la **opción B**, anular la cerradura exterior, rotando la leva de cierre 90º en sentido horario.



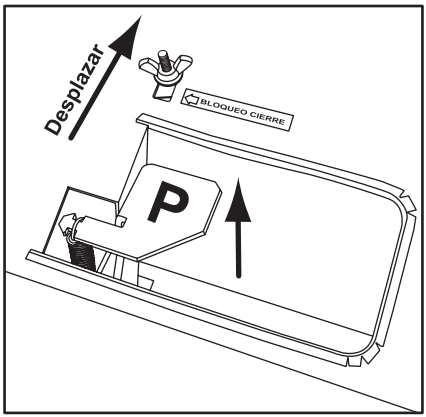
**Cerradura exterior operativa**




**Cerradura exterior anulada**

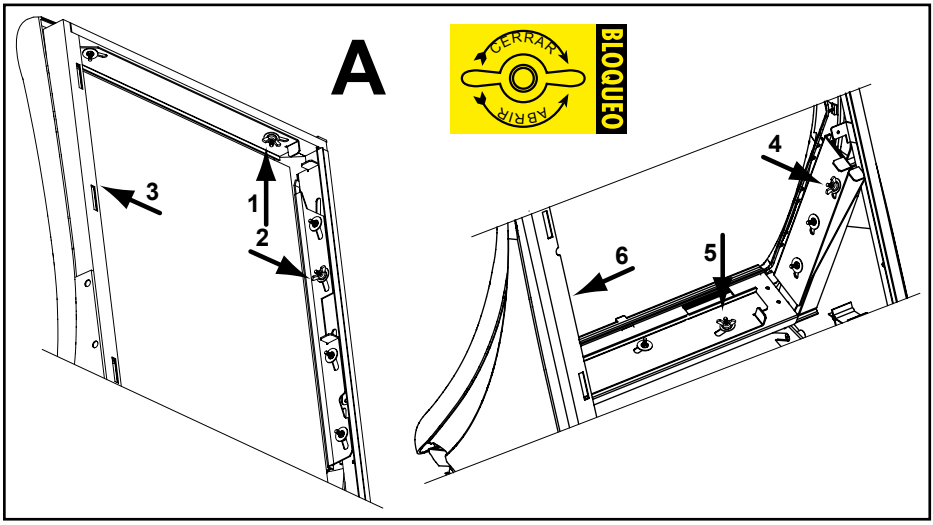
Para desbloquear el cierre, aflojar la tuerca mariposa y desplazarla hacia el interior de la máquina.

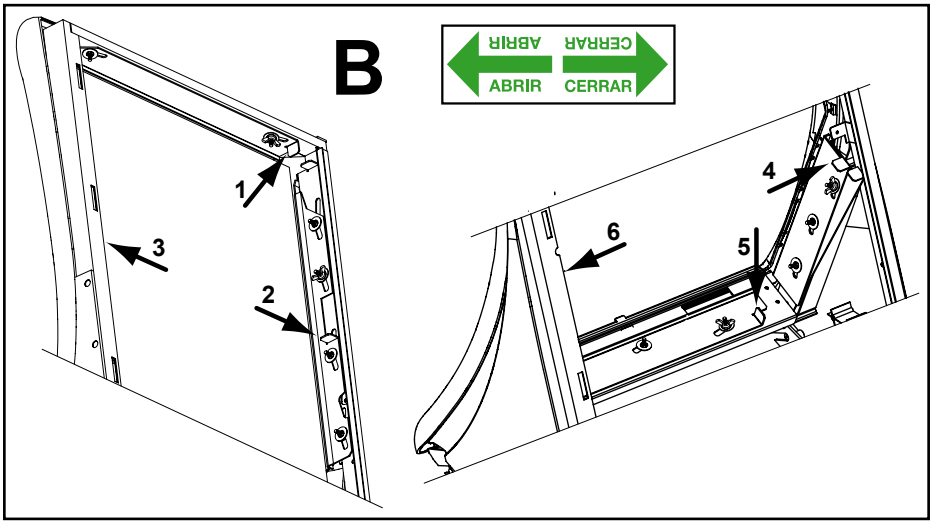
Nota: Para abrir la puerta de recaudación, tirar de la **palanca P** hacia arriba.



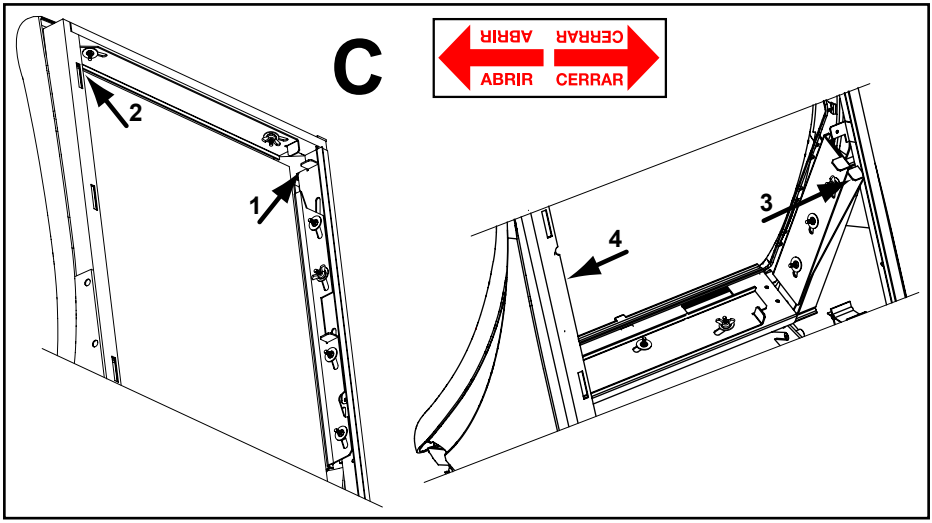

## 1.4 Sustitución del metacrilato puerta.

A) Desbloquear las tuercas mariposa indicadas (6), en sentido abrir.






C) Desplazar los tiradores rojos (4), en sentido abrir



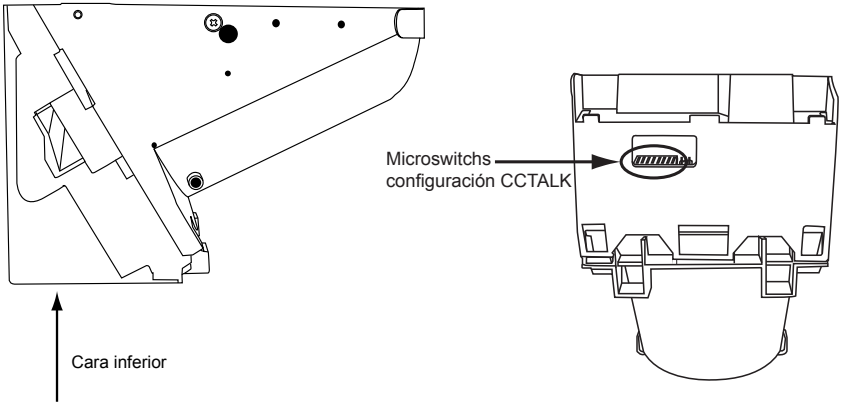

**Nota**: La operación de montaje se realiza a la inversa (C, B, A) actuando sobre los tiradores en sentido “cerrar” y empezando desde los inferiores hasta los superiores.

## 1.5 Hoppers CcTalk

Descripción de la configuración de los hoppers con tecnología CCTALK.

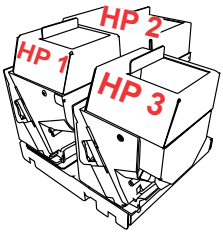
**NOTA: Es muy importante no cambiar ningún pagador sin revisar atentamente esta configuración.**

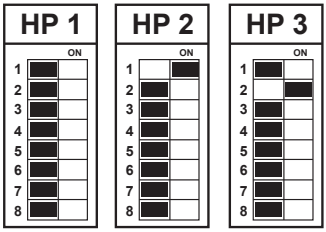
En la cara inferior de los hoppers está el acceso a los microswitchs de configuración de la dirección CCTALK.




Dicha configuración se debe revisar siempre que se cambie o desmonte uno o los dos hoppers, ya sea por operaciones de recaudación, mantenimiento o cualquier otro motivo. Es muy importante que el hopper en la **POSICIÓN "HP1"** esté configurado como **"HP1"**, esta consideración debe aplicarse de igual manera al **"HP2"**. **En caso de configurar los dos hoppers con la misma dirección la máquina quedará FUERA DE SERVICIO.**

La configuración de los microswitchs es la que sigue:



## 1.6 Puesta en marcha

Antes de conectar la máquina es necesario realizar las siguientes operaciones:

**1** Cumplir los apartados «***1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento***» y «***1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina***».

**2** Abrir la puerta de la máquina mediante la llave correspondiente, situada en la bandeja recoge monedas, y realizar una inspección visual del interior para comprobar que todos los componentes y conectores están correctamente fijados y conectados.

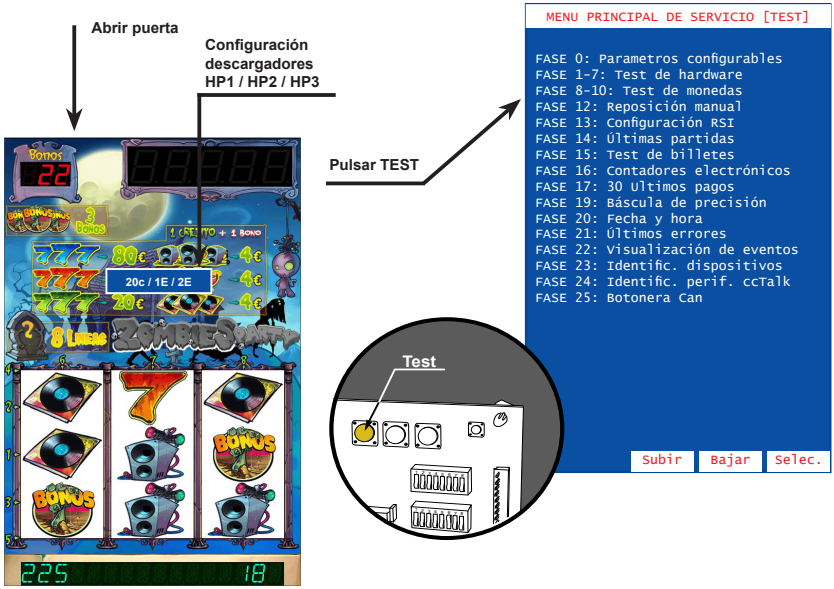
**3** Colocar los microinterruptores de la carta control de acuerdo con el porcentaje y configuración elegida, para ello consultar la tabla de «***Selección de configuraciones***» en función de la legislación propia de la Comunidad en que se instala la máquina.

**4** Retirar el cable de conexión, situado en el cajón de recaudación, y conectarlo entre la base de red de la máquina y la toma de enchufe de red del edificio. A continuación, activar el interruptor de red para poner la máquina en marcha.

**5** Activar el interruptor «**Test**», situado en el interior de la máquina, y acceder a visualizar la **Fase 1 Test lámparas** y la **Fase 2 Test micros**, para comprobar que tanto los LEDS como los microinterruptores de los distintos dispositivos funcionan correctamente. (Para más información consultar el apartado 4 «**Test**»)

**6** Realizar la carga inicial de los hoppers. Si se desea controlar las monedas teóricas en hopper, acceder a la **Fase 12 Test reposición manual**. (Para más información consultar el apartado 4 «**Test**»)

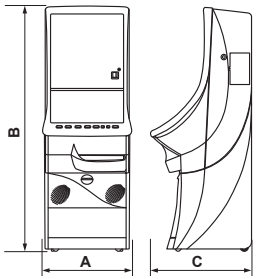
**7** Desactivar el interruptor «**Test**» y cerrar la puerta. La máquina queda operativa en espera de introducción de monedas.



## 2.1 Características técnicas

**Mueble tipo BQ**

| Dimensiones | BQ |
|---|---|
| A | 620 mm. |
| B | 1.800 mm. |
| C | 730 mm. |
| PESO | 118 Kg. |




**Valores eléctricos**

| Alimentación entrada de red | | |
|---|---|---|
| V | A | Hz |
| 230 | 0,5 | 50 |

**Entrada de créditos**

| Tipo | Marca | Alimentación | Aceptación |
|---|---|---|---|
| Selector de monedas | Azkoyen | 12 Vdc | 0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2 € |
| Reciclador de billetes | IT | 12 Vdc | 5 / 10, 20 y 50 € (*) |

| Sistema de pago | | | Capacidad máxima aproximada | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Tipo | Marca | Alimentación | Monedas | HP 1 | HP 2 | HP 3 |
| RODE "U2" | AZKOYEN | 12 Vdc. | 0,10 € | 1200 | 1800 | 700 |
| | | | 0,20 € | 900 | 1250 | 500 |
| | | | 0,50 € | 750 | 1050 | 400 |
| | | | 1 € | 900 | 1150 | 450 |
| | | | 2 € | 650 | 950 | 400 |

**Dispositivos de juego**

| Dispositivos de Juego | | | |
|---|---|---|---|
| Tipo | Marca | Alimentación | Número |
| Rodillos | GTD | 12Vdc | 3 |

| Tipo | Marca | Alimentación | Tamaño | Resolución | Señal VGA |
|---|---|---|---|---|---|
| LCD TFT | TOVIS | 12Vdc | 21.6" | SVGA 800x600 | RGB |

**(*)** Billete de 50€ según versiones

## 3.1 Sistema de créditos

La máquina dispone de una entrada que admite monedas de **0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2 €**, y de un selector, que admite billetes de 5, 10, 20 y 50 Euros **(*)**. También dispone de un dispositivo de pago de billetes.

Solamente se permite la introducción de billetes cuando los visores de **RESERVA** y **CRÉDITOS** están a 0. Los billetes aceptados pueden elegirse de manera selectiva para adaptarse a los valores permitidos en cada jurisdicción autonómica.

Las monedas introducidas se acumulan en forma de **créditos disponibles** en un visor denominado **CRÉDITOS**. El valor monetario de **1 crédito** es de **0,20 €**.

El coste de la partida simple es de un crédito. La máquina permite la realización de dos y tres partidas simultáneas, utilizando en este caso dos y tres créditos en cada jugada respectivamente. El número máximo de créditos podrá ser de 50 unidades con el microinterruptor -A(5)- en posición “off” o hasta un máximo de 25 unidades con el microinterruptor -A(5)- en posición “on” . Si la primera moneda es de valor facial superior al precio de la partida, el usuario puede acumular las jugadas correspondientes, iniciando voluntariamente la partida con el pulsador de “Juego/Acumular”, u obtener una sola partida simple y el cambio correspondiente en caso contrario.

La máquina dispone de la opción de anular la entrega de cambio, debiéndose disponer para ello el microinterruptor B(4) en posición “on”, siempre y cuando esta opción esté autorizada en la jurisdicción autonómica que corresponda.

El dinero introducido cuando el contador de créditos ha llegado al máximo configurado se contabiliza en el contador de reserva, el cual permite su traspaso a créditos, con el mismo límite y sólo cuando no se dispone de suficientes créditos para el juego, accionando el pulsador “Juego/Acumular”, o bien su reintegro inmediato accionando el pulsador “Cobrar Banco” en cualquier momento, acción que también se produce automáticamente antes de que transcurran 10 segundos sin accionar uno de los dos pulsadores.

Antes de iniciar la partida, accionando los pulsadores **SELECCIONE APUESTA** o **SELECCIONE JUEGO** se elige el modo de juego y simultáneamente se ilumina la **tabla de Plan de Ganancias** correspondiente, identificando de esta forma los premios a los que se accede en cada modo de juego.

***Comunidades Autónomas donde NO ES OBLIGATORIA la devolución de los 10 céntimos.***

Las máquinas están configuradas para **NO devolver los restos de 10 céntimos.**

Cuando queda un resto de **10 céntimos,** la máquina espera durante un periodo máximo de 10 segundos a que el jugador introduzca más monedas para completar el crédito o bien pulse **JUEGO**. Si no se completa el crédito o se pulsa **JUEGO** la máquina efectúa un sorteo al 50% con ese resto de **10 céntimos**, cuyo resultado puede ser **nada** o **1 crédito.**

***Comunidades Autónomas donde ES OBLIGATORIA la devolución de los 10 céntimos.***

Las máquinas están configuradas para **devolver los restos de 10 céntimos.**

Cuando queda un resto de **10 céntimos** la máquina espera durante un periodo máximo de 10 segundos a que el jugador complete el crédito. Transcurrido el tiempo sin completar el crédito o bien si el jugador pulsa **COBRAR** la máquina devuelve el resto de **10 céntimos**.

**(*)** Billete de 50€ según versiones

## 3.2 Descripción del juego

**JUEGO BÁSICO**

Al accionar el pulsador "**JUEGO**", empiezan a evolucionar los módulos de rodillos mostrando sus figuras,que al cabo de unos instantes se paran, obteniendo una combinación. Si la combinación obtenida en la Línea de premio coincide con alguna de las expuestas en el plan de ganancias, se consigue el premio indicado, que se paga automáticamente.

Existe una figura adicional, "**Bonos**", tal que al aparecer 1, 2 ó 3 en la línea central se consiguen 1, 2 ó 6 bonos en partida simple, y el doble en las partidas dobles y el triple en partidas triples, que se acumulan en el contador de bonos.

En cada uno de los rodillos existe también una figura especial que representa el retrato de una chica, de forma que la coincidencia de tres en la línea de premio provoca la entrada al juego adicional "**Los cuadros**" y que se describe más adelante, en el que se pueden conseguir premios en metálico.

Aleatoriamente, al finalizar alguna partida sin premio se ilumina el indicador "**Más Monedas**" que provocará una mejora del premio en la siguiente partida premiada. Al obtener la siguiente combinación ganadora los rodillos girarán de nuevo una o mas veces deteniéndose en otra combinación premiada de valor superior.
Aleatoriamente se pueden consequir partidas a 8 Líneas en el juego superior, en relación de 1 partida por cada una y con un máximo acumulable de 9 partidas. Estas partidas se acumulan en un contador situado en la pantalla.

En algunas de las partidas no premiadas, se sortea un número de Avances entre 1 y 4. Cuando se tenga un número de avances, se pueden cambiar, en cada uno de los módulos de rodillos independientemente,las figuras de la Línea de Premio por las inmediatamente superiores, intentando conseguir una combinación ganadora. Con el pulsador "**BUSCA AVANCES**" activado, la máquina realiza los avances automáticamente. En algunas partidas, antes de evolucionar los módulos de rodillos, se indica, iluminando los pulsadores "**RETENGA**", que se pueden fijar 1 ó 2 figuras de la Línea de Premio mediante sus pulsadores correspondientes, de forma que se mantengan invariables durante la partida.

Antes de proceder al pago de un premio que sea inferior al máximo, se puede optar por cobrarlo accionando el pulsador "**COBRAR**" u optar por el juego de "**SUBE-BONOS**", accionando el pulsador "**JUEGO**". El juego de "**SUBE-BONOS**" consiste en un sorteo entre dos casillas que se iluminan intermitentemente. Si se gana, se aumenta el premio y se permite continuar hasta conseguir, eventualmente, el premio máximo; si se pierde, el resultado es **"NADA**" en el nivel mínimo, o un sorteo de "**BONOS**" en el resto, cuyo resultado se acumula en el visor correspondiente.

## JUEGO SUPERIOR

Mediante el pulsador “**SELECCIONE JUEGO**”, se puede acceder al juego superior, si se dispone de bonos en el indicador correspondiente.

El juego superior se desarrolla sobre el monitor de vídeo y utiliza cuatro Planes de Ganancias, de modo que la selección de uno u otro consume 1 bono más 1 crédito, 2 bonos más 2 créditos, 3 bonos más 3 créditos y 5 bonos más 3 créditos.
Al accionar el pulsador “**SELECCIONE APUESTA**” se elige la tabla de juego, y al accionar el pulsador “**JUEGO**” se decrementa en 1, 2, 3 ó 5 bonos el indicador de **Bonos**, y se lanza una partida con los tres vídeo-rodillos. Si la combinación obtenida en cualquiera de las cinco Líneas de Premio coincide con alguna de las expuestas en el Plan de Ganancias, se consigue el premio indicado.

En el rodillo central hay una figura especial que representa una **“Lápida”** y que su aparición produce el incremento del contador de partidas a ocho líneas en cinco unidades, siendo el valor máximo acumulable en dicho marcador de nueve.

Existe una figura especial, “**Bonos**”, tal que al aparecer en combinación de tres se consigue un número de bonos que depende de la apuesta ( 3 en apuesta 1, 6 en apuesta 2, 9 en apuesta 3 y 15 en apuesta 5 ), y que se acumulan en el contador de bonos.

En el rodillo central hay una figura que representa un muñeco de Vudú, cuya aparición provoca la iluminación de una de las letras del logo **Zombies Party** mostrado en la pantalla. Cuando se consigue encender todas las letras los rodillos cambian de color y se lleva a cabo un sorteo entre las figuras que forman el paro, que el jugador puede detener obteniendo como premio el trío de la figura en la cual se ha detenido el sorteo.

Los premios obtenidos pueden arriesgarse en fracciones de 4, 8 ó 12 Euros, según la apuesta en un juego de “**DOBLE-BONOS**”.

En algunas partidas en las que se obtiene un trío de las figuras Cocktail, Altavoz o Disco de vinilo se da entrada a uno de los juegos adicionales. En apuesta simple o doble se da entrada a los juegos “**Los Cuadros**”, “**El Baile”**, “**El Desfile**” y “**La Mansión**”. En apuesta triple se da entrada, además de a los mencionados, al juego “**Las Velas**”. Todos ellos se describen en los siguientes apartados.

**Juego adicional: “LOS CUADROS”**

En caso de entrar a este juego adicional, la pantalla mostrará una pared con una serie de cuadros colgados con un valor monetario asociado, que se iluminarán aleatoriamente.
Se le dejará al jugador la oportunidad de seleccionar el momento en el que realizar el paro, obteniendo como resultado el premio del cuadro seleccionado.

**Juego adicional: “EL BAILE DE LOS ZOMBIES”**

El escenario es una calle de la ciudad por la que van apareciendo filas de personajes bailando. La cantidad de filas depende de la apuesta elegida. Cada personaje tiene asociado un valor monetario. El jugador decide cuando parar el juego, quedándose con la suma de los premios que se visualizan en el instante en que se para.

**Juego adicional: “EL DESFILE DE LOS ZOMBIES”**

La pantalla muestra una imagen de la ciudad, en la que por una cinta transportadora desfilan una serie de personajes. Cada personaje tiene un valor monetario fijo y hay un personaje con su premio oculto. El jugador escoge el personaje parando la cinta, y obtiene el premio asignado.

**Juego adicional “LAS VELAS”**

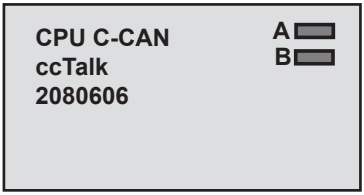
En este juego aparecen en la pantalla 3 velas. El jugador elige una vela, que se enciende y mientras se consume provoca el incremento del marcador donde aparece el premio obtenido. Cuando la vela se ha consumido totalmente se detiene tambien el incremento del marcador, mostrando el importe obtenido como premio.Aleatoriamente se repite la secuencia con otra vela, incrementándose de nuevo el marcador de premio.

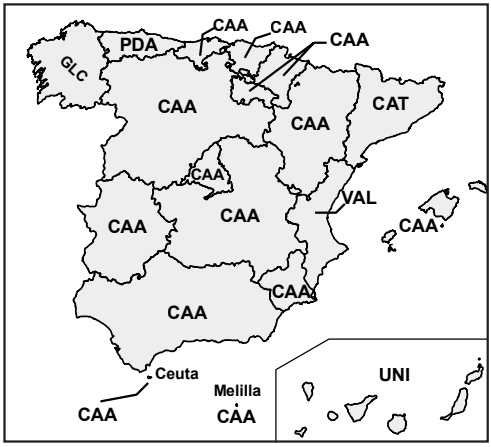
**Juego adicional “LA MANSIÓN”**

En este juego aparecen en la pantalla 4 personajes,cada uno con un premio asociado. Detrás de ellos se erige la mansión, en la que las ventanas se van iluminando consecutivamente. El jugador elige una ventana, detrás de la que se puede esconder uno de los personajes. El jugador puede ir abriendo ventanas mientras el juego continue, obteniendo como resultado la suma de los premios.

## 3.3 Selección de configuraciones

La máquina dispone de un sistema de configuración compuesto por dos grupos de 8 microinterruptores cada uno, situados en la carta CPU.




**Nota** :Los microinterruptores **A5, A6, B1, B2, B3, B4 y B5** están configurados de acuerdo con el Reglamento vigente de la Comunidad Autónoma en la que se instale la máquina.
Se incluye en la máquina una etiqueta adhesiva en que se especifica la configuración de microinterruptores necesaria para que se cumpla la normativa especifica de cada comunidad.

| MICROINTERRUPTORES "A" | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | PORCENTAJE % |
| ON | ON | ON | 70 |
| ON | ON | OFF | 72 |
| ON | OFF | ON | 74 |
| ON | OFF | OFF | 76 |
| OFF | ON | ON | 78 |
| OFF | ON | OFF | 80 |
| OFF | OFF | ON | 84 |
| OFF | OFF | OFF | 88 |

| | |
|---|---|
| 4 | SOBREPORCENTAJE |
| ON | NO |
| OFF | 4% AP2 Y 8% AP3 |
| 5 | LÍMITE COMPRA CRÉDITOS |
| ON | 25 |
| OFF | 50 |
| 6 | JUEGO 10 CÉNTIMOS |
| ON | SI |
| OFF | NO |
| 7 | REFRESCO LÁMPARAS |
| ON | SI |
| OFF | NO |
| 8 | TRASPASO CON 1 Ó 2 CR |
| ON | SI |
| OFF | NO |

| MICROINTERRUPTORES "B" | |
|---|---|
| 1 | BILLETES 5.00 € |
| ON | NO |
| OFF | SI |
| 2 | BILLETES 10.00 € |
| ON | NO |
| OFF | SI |
| 3 | BILLETES 20.00€ |
| ON | NO |
| OFF | SI |
| 4 | DEVOLUCIÓN CAMBIO |
| ON | NO |
| OFF | SI |
| 5 | BILLETES 50.00€ |
| ON | NO |
| OFF | SI |
| 6 | NO UTILIZADO |
| ON | SITUAR EN ON |
| | |
| 7 | BANCO DE PREMIOS |
| ON | SI |
| OFF | NO |
| 8 | JUGAR BANCO PREMIOS |
| ON | SI |
| OFF | NO |

| MICROINTERRUPTORES "A" | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | PORCENTAJE % |
| ON | ON | ON | 70 |
| ON | ON | OFF | 72 |
| ON | OFF | ON | 74 |
| ON | OFF | OFF | 76 |
| OFF | ON | ON | 78 |
| OFF | ON | OFF | 80 |
| OFF | OFF | ON | 84 |
| OFF | OFF | OFF | 88 |

| | |
|---|---|
| 4 | SOBREPORCENTAJE |
| ON | NO |
| OFF | 4% AP2 |
| 5 | LÍMITE COMPRA CRÉDITOS |
| ON | 25 |
| OFF | 50 |
| 6 | JUEGO 10 CÉNTIMOS |
| ON | SI |
| OFF | NO |
| 7 | REFRESCO LÁMPARAS |
| ON | SI |
| OFF | NO |
| 8 | TRASPASO CON 1 CR |
| ON | SI |
| OFF | NO |

| MICROINTERRUPTORES "B" | |
|---|---|
| 1 | BILLETES 5.00 € |
| ON | NO |
| OFF | SI |
| 2 | BILLETES 10.00 € |
| ON | NO |
| OFF | SI |
| 3 | BILLETES 20.00€ |
| ON | NO |
| OFF | SI |
| 4 | DEVOLUCIÓN CAMBIO |
| ON | SI |
| OFF | NO |
| 5 | NO UTILIZADO |
| ON | SITUAR EN ON |
| | |
| 6 | NO UTILIZADO |
| ON | SITUAR EN ON |
| | |
| 7 | BANCO DE PREMIOS |
| ON | SI |
| OFF | NO |
| 8 | JUGAR BANCO PREMIOS |
| ON | SI |
| OFF | NO |

| MICROINTERRUPTORES "A" | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | PORCENTAJE % |
| ON | ON | ON | 70 |
| ON | ON | OFF | 72 |
| ON | OFF | ON | 74 |
| ON | OFF | OFF | 76 |
| OFF | ON | ON | 78 |
| OFF | ON | OFF | 80 |
| OFF | OFF | ON | 84 |
| OFF | OFF | OFF | 88 |

| | |
|---|---|
| 4 | SOBREPORCENTAJE |
| ON | NO |
| OFF | 4% AP2 Y 8% AP3 |
| 5 | RETENCIONES AUTOMÁTICAS |
| ON | SI |
| OFF | NO |
| 6 | NO UTILIZADO |
| ON | SITUAR EN ON |
| | |
| 7 | REFRESCO LÁMPARAS |
| ON | SI |
| OFF | NO |
| 8 | NO UTILIZADO |
| ON | SITUAR EN ON |
| | |

| MICROINTERRUPTORES "B" | |
|---|---|
| 1 | BILLETES 5.00 € |
| ON | NO |
| OFF | SI |
| 2 | BILLETES 10.00 € |
| ON | NO |
| OFF | SI |
| 3 | BILLETES 20.00 € |
| ON | NO |
| OFF | SI |
| 4 | NO UTILIZADO |
| ON | SITUAR EN ON |
| | |
| 5 | BILLETES 50.00 € |
| ON | NO |
| **OFF** | SI |
| 6 | NO UTILIZADO |
| ON | SITUAR EN ON |
| | |
| 7 | BANCO DE PREMIOS |
| ON | SI |
| OFF | NO |
| 8 | NO UTILIZADO |
| ON | SITUAR EN ON |
| | |

## 3.4 Diagrama de monedas

Diagrama de monedas según la configuración de parámetros :
BANDEJA 3HPSN - 3HPS sobre una bandeja para 3HPS
HP1 = 20c , HP2 = 1€, HP3 = 2€ y DESVCAJ = NORMAL.

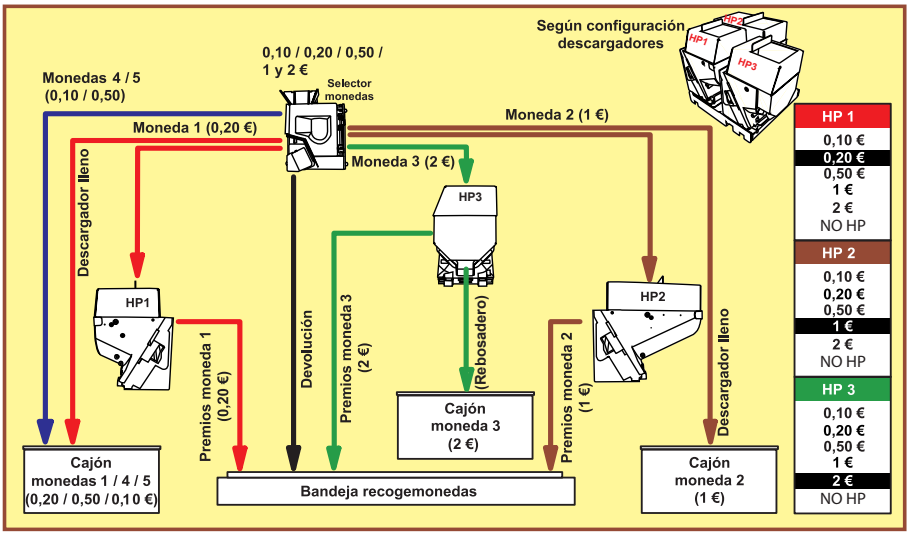
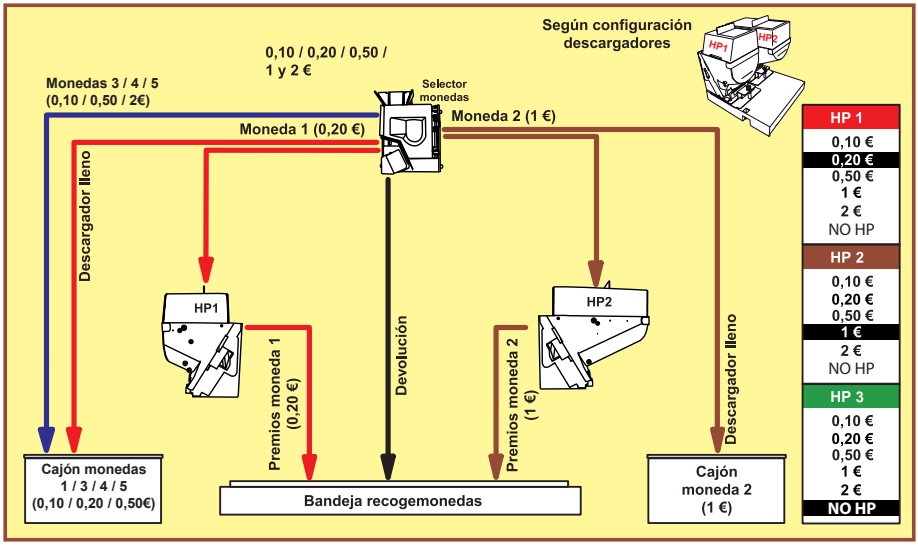
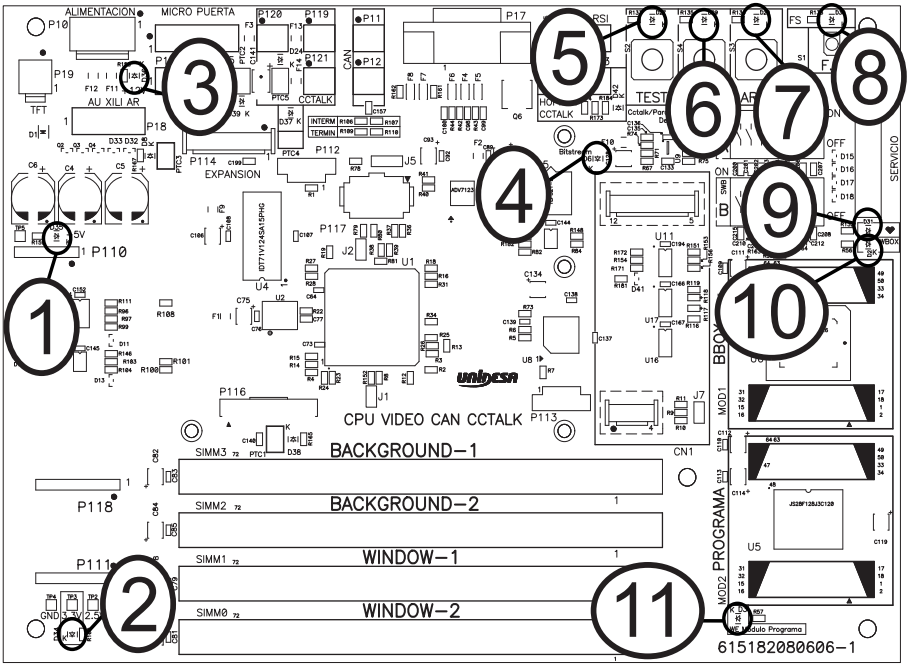



Diagrama de monedas según la configuración de parámetros :
BANDEJA 3HPSN - 2HPS sobre una bandeja para 3HPS
HP1 = 20c , HP2 = 1€, HP3 = NO HP y DESVCAJ = NORMAL.



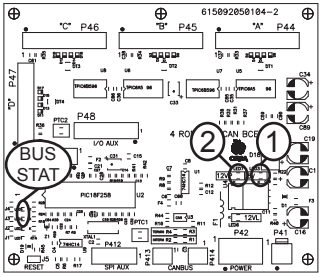
## 3.5 Configuración de Leds

Situación, estado y descripción de los Leds situados en la Carta CPU.



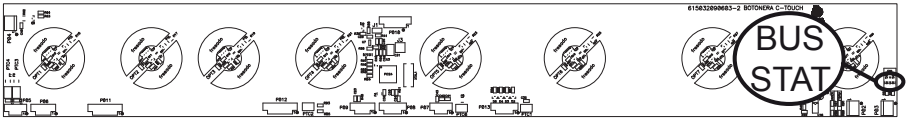

| Número | Nombre | Estado en juego | Descripción |
|---|---|---|---|
| **1** | 5 V | **On** | La CPU genera correctamente 5 V. |
| **2** | 3,3 V | **On** | La CPU genera correctamente 3,3 V. |
| **3** | 12 V | **On** | A la CPU le llegan 12 V. |
| **4** | Carga BGA | **Off** | Solo se enciende 1 segundo al arrancar la máquina. |
| **5** | Test | **Off** | Se enciende al entrar en modo Test. |
| **6** | Descarga | **Off** | Se enciende al entrar en modo de Descarga. |
| **7** | Arranque | **Off** | Sólo se enciende mientras se pulse Arranque. |
| **8** | Fuera de Servicio | **Off** | Se enciende si la máquina se encuentra Fuera de Servicio. |
| **9** | BBOX | **On-Off** | El estado normal es intermitente. |
| **10** | WBOX | **On** | Indica que la memória RAM está habilitada. |
| **11** | WE | **Off** | Indica que la memória Flash está protegida contra escritura. |

Situación, estado y descripción de los Leds situados en la Carta Rodillos

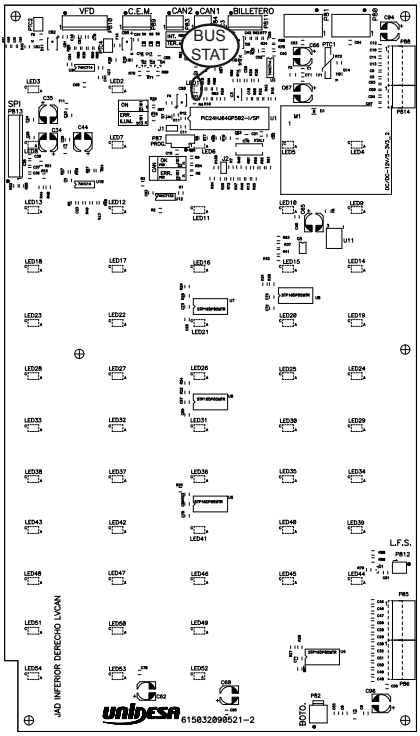



| Nº | Nombre | Estado en juego | Descripción |
|---|---|---|---|
| 1 | 5V | On | La Carta Rodillos genera correctamente 5 V. |
| 2 | 12V | On | La Carta Rodillos recibe 12 V. |

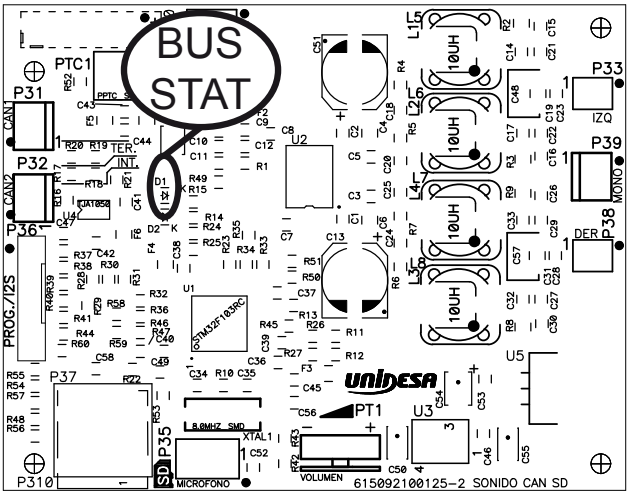
Situación, estado y descripción de los Leds situados en la Carta Botonera Can




Situación, estado y descripción de los Leds situados en la Carta JAD Inferior



Situación, estado y descripción de los Leds situados en la Carta Módulo Sonido SD



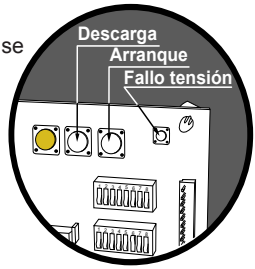

Los Leds marcados en los diagramas como **BUS STAT** se denominan Leds de estado, indican el estado de funcionamiento del BUS CAN, si todo funciona correctamente el Led rojo siempre está apagado.

| Momento | Nombre | Estado | Descripción |
|---|---|---|---|
| **SECUENCIA DE ARRANQUE** | Rojo | **Off** | Parpadeo del Led verde durante la secuencia de arranque |
| | Verde | **On-Off** | |
| **FUNCIONAMIENTO NORMAL** | Rojo | **Off** | Estado Normal de los Leds cuando todo funciona correctamente |
| | Verde | **On** | |
| **FUNCIONAMIENTO ERRÓNEO ARRANQUE** | Rojo | **On** | Si se enciende el Led rojo en la secuencia de arranque, o el led verde paradea indefinidamente, indica que hay problemas en las comunicaciones del BUS CAN en esa carta. |
| **FUNCIONAMIENTO ERRÓNEO EN ESTADO NORMAL** | Rojo | **On** | Si se enciende el Led rojo en funcionamiento normal, indica que existen problemas en las comunicaciones del BUS CAN en esa carta. |

## 3.6 Inicialización

Al desconectar y conectar la máquina de la red eléctrica o accionar el pulsador «**Fallo tensión**», manteniendo activado el pulsador «**Arranque**» (situado en la carta CPU), se provoca una inicialización de **RAM**, que se indica en pantalla con el mensaje «**PRE-OPERATIONAL**», seguido del mensaje «**INIT**» y el sonido de 5 toques de campana.

Los contadores parciales se borran, los contadores totales se mantienen.




## 3.7 Descarga

Abrir la puerta, en pantalla aparece el mensaje «**20C / 1E / 2 E**» (según configuración HP1/HP2/HP3), accionar el pulsador «**Descarga**», seguidamente al cerrar la puerta, la máquina permite el vaciado de los descargadores y del reciclador de billetes.

Con el pulsador 8 se inicia la descarga, indicándose en la pantalla el número de monedas descargadas. Con el pulsador 1 se finaliza la descarga. Con el pulsador 5 se selecciona el descargador (HP1/HP2/HP3).

Las monedas descargadas se contabilizan en los contadores C0045 / C1045 (HP1), C0065 / C1065 (HP2) y C0055 / C1055 (HP3).

**Descarga billetes**

Con el pulsador 8 se inicia la descarga de billetes, éstos pasan del reciclador al apilador.

## 3.8 Modalidades especiales de juego

Existen dos modalidades especiales de juego, que permiten simular todas las acciones de juego a excepción del pago de premios y la activación de los contadores electromecánicos.

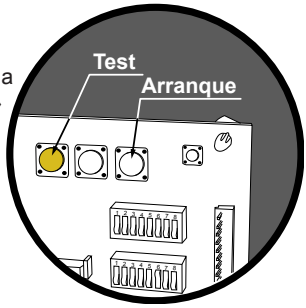
Los datos estadísticos del juego sólo quedan reflejados en los contadores parciales.

### JUEGO AUTOMÁTICO

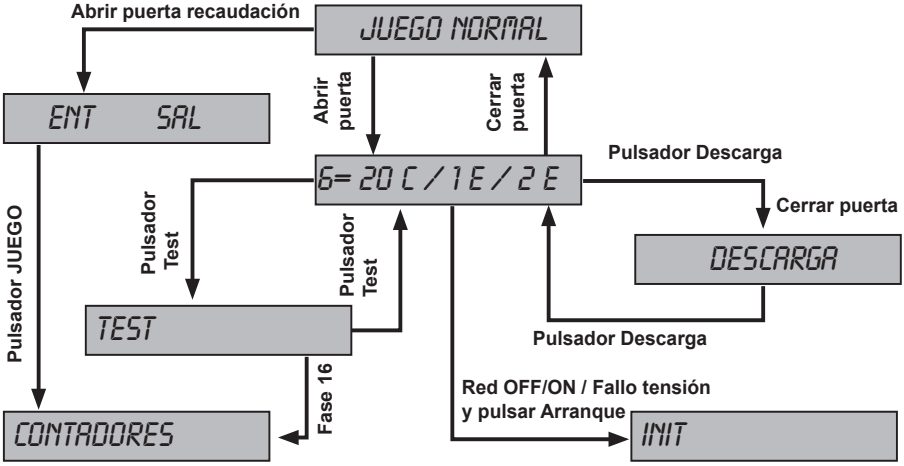
La máquina realiza partidas de forma automática. Para acceder al juego automático, abrir la puerta y mantener activados los pulsadores «**Test**» y «**Arranque**», seguidamente provocar una **inicialización** (ver apartado 3.6), a continuación soltar los pulsadores y cerrar la puerta.

### FREE - PLAY

Permite jugar sin monedas. Para acceder al free-play, abrir la puerta y mantener activados los pulsadores «**Test**», «**Descarga**» y «**Arranque**», seguidamente provocar una inicialización (ver apartado 3.6), a continuación soltar los pulsadores y cerrar la puerta.




## 3.9 Diagrama de estados



## 4.1 Descripción

La máquina dispone de un sistema de control inteligente capaz de detectar las incidencias que pueden producirse e identificarlas mediante un **código de incidencia**.

Las incidencias se clasifican en *tres tipos* según su gravedad :

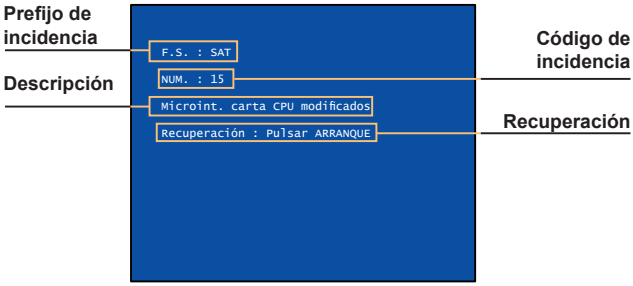
### AVISOS
Indican posibles funcionamientos anormales. Permiten el juego y la entrada en modo **Test**.

### FUERAS DE SERVICIO MÁQUINA
La máquina queda bloqueada para jugar pero es posible acceder al modo **Test**.

### FUERAS DE SERVICIO CARTA CPU
La máquina permanece bloqueada para jugar y no es posible acceder al modo **Test**.

La tabla siguiente muestra, para cada tipo de incidencia, el mensaje que aparece cuando ésta se produce, como visualizar el **código de incidencia**, los prefijos de los códigos asociados a cada *tipo de incidencia* y la forma de recuperar la incidencia

| Tipo de incidencia | Mensaje en modo JUEGO | Visualización código de incidencia | Prefijo código de incidencia | Recuperación |
|---|---|---|---|---|
| **AVISO** | | Abrir puerta | **FALL** | Consultar apartado 4.2 Lista de F.S. |
| **FUERA DE SERVICIO MÁQUINA** | **FUERA DE SERVICIO** de forma fija | Abrir puerta. Si hay más de un error pulsar 8 | **SAT** o **RED** excepto **RED10-12 SAT13** | Consultar apartado 4.2 Lista de F.S |
| **FUERA DE SERVICIO CPU** | **OUT OF ORDER** de forma fija | Abrir puerta y acciona el pulsador **TEST** | **SIS** y **RED10-12 SAT13** | Accionar «**Arranque**» mientras se visualiza el código. |



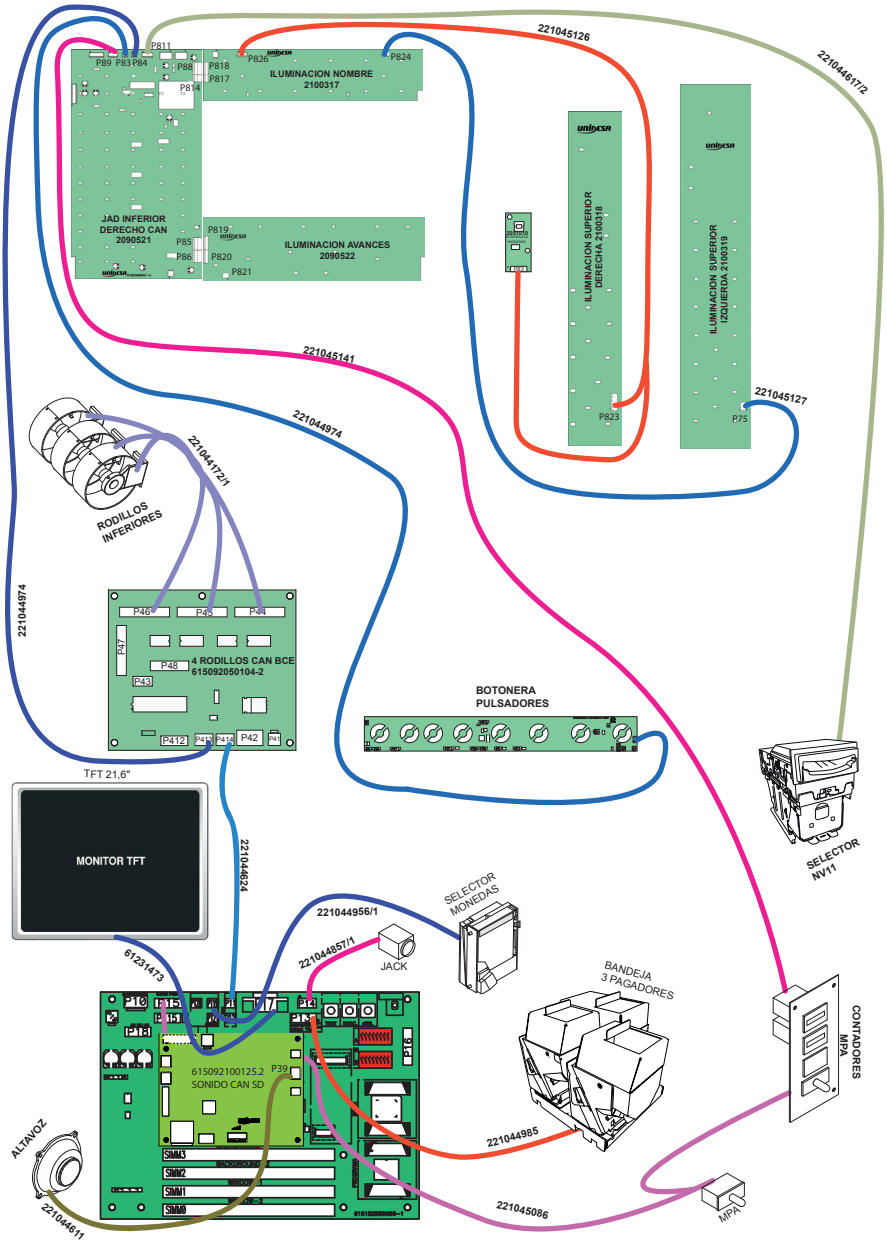
## 4.2 Lista de fueras de servicio

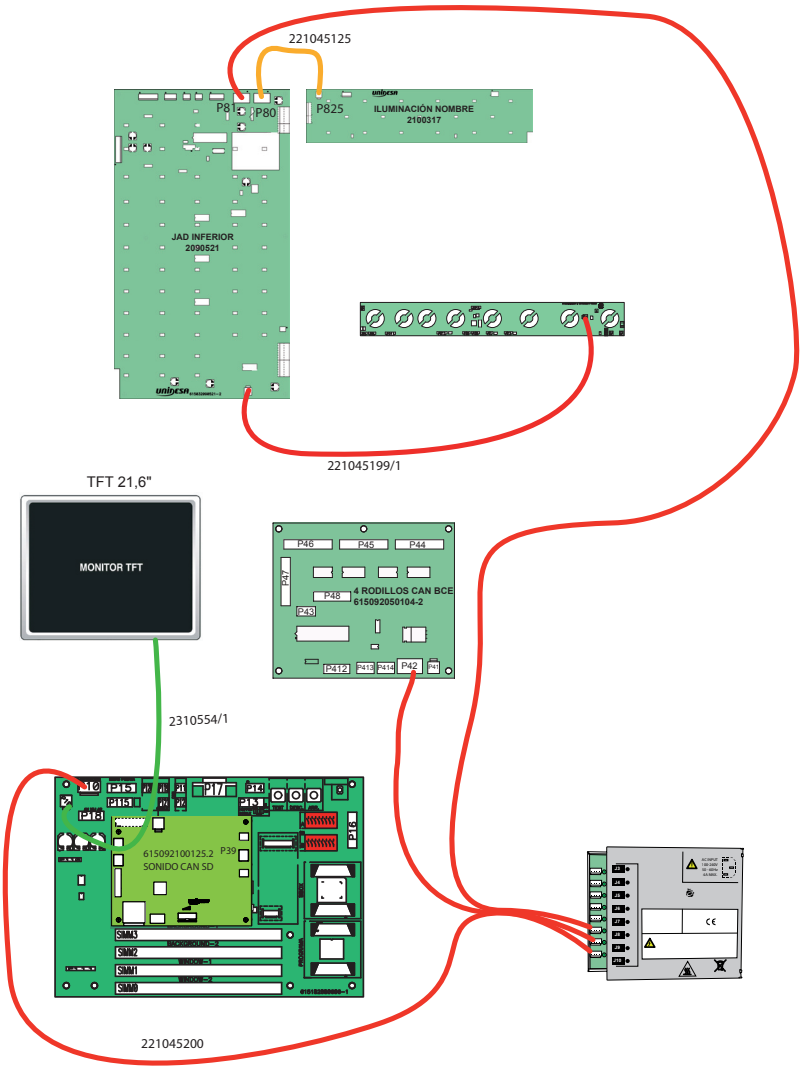
| TIPO | CÓD | DESCRIPCIÓN | RECUPERACIÓN / SALIDA |
|---|---|---|---|
| FALL | 19 | Pulsos de salida de moneda menores de 30 ms. en el descargador de menor valor facial | (Repasar configuración o subsanar avería) yPulsar “Arranque” |
| | 20 | Irregularidad en el selector (antipesca) | Recuperación automática |
| | 21 | Primer aviso por falta de monedas en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS) | (Introducir 20 monedas o Cargar monedas) y Pulsar “Arranque” |
| | 22 | Tercer aviso por falta de monedas en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS) | (Subsanar avería o Cargar monedas) y Pulsar “Arranque” |
| | 26 | Micro salida monedas permanentemente activado en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS) | Subsanar avería y Pulsar “Arranque” |
| | 27 | Salida de monedas extras al final de un pago en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS) (estándar:3er fallo de 1 moneda cada 50 pagos) | Subsanar avería y Pulsar “Arranque” |
| | 39 | Pulsos de salida de moneda menores de 30 ms. en el descargador de valor facial medio (mayor si 2 HPS) | (Repasar configuración o subsanar avería) y Pulsar “Arranque” |
| | 53 | Falta memoria de sonido | Instalar la memoria de sonido |
| | 61 | Apilador del lector de billetes lleno | (Vaciar apilador o subsanar avería) y Desconectar y conectar máquina |
| | 62 | Atasco en el selector de billetes | Subsanar avería y Desconectar y conectar máquina |
| | 67 | Fallo de comunicación con el lector de billetes serie | Subsanar avería |
| | 68 | 5 billetes rechazados consecutivamente | Aceptación de un billete |
| | 121 | Primer aviso por falta de monedas en el descargador de mayor valor facial (Sólo si Bandeja = 3HPS N) | (Introducir 20 monedas o Cargar monedas) y Pulsar “Arranque” |
| | 122 | Tercer aviso por falta de monedas en el descargador de mayor valor facial (Sólo si Bandeja = 3HPS N) | (Subsanar avería o Cargar monedas) y Pulsar “Arranque” |
| | 126 | Micro salida monedas permanentemente activado en el descargador de mayor valor facial (Sólo si Bandeja = 3HPS N) | Subsanar avería y Pulsar “Arranque” |
| | 127 | Salida de monedas extras al final de un pago en el descargador de mayor valor facial (estándar:3er fallo de 1 moneda cada 50 pagos) (Sólo si Bandeja = 3HPS N) | Subsanar avería y Pulsar “Arranque” |
| | 139 | Pulsos de salida de moneda menores de 30 ms. en el descargador de mayor valor facial | (Repasar configuración o subsanar avería) y Pulsar “Arranque” |
| | 261 | Reiteración de errores de comunicación con dispositivos ccTalk | Pulsar “Arranque” |
| | 264 | Error de comunicación en el Selector de monedas CCtalk | Subsanar avería y Desconectar/ Conectar máquina |
| | 267 | Error de comunicación HP1, solo si no es el Hopper de menor valor facial | Subsanar avería y Reiniciar máquina |

| | | | |
|---|---|---|---|
| FALL | 270 | Error de comunicación HP2 , solo si no es el Hopper de menor valor facial | Subsanar avería y Reiniciar máquina |
| | 273 | Error de comunicación HP3 , solo si no es el Hopper de menor valor facial | Subsanar avería y Reiniciar máquina |
| | 280 | Error de Comunicación con el pagador de billetes | Subsanar avería y pulsar Arranque |
| | 281 | Pagador de billetes inhibido | Subsanar avería / Desconectar/ Conectar máquina |
| | 282 | Atasco de billete en pagador de billetes | Retirar el billete atascado por la puerta trasera del pagador / **PULSAR BOTON ROJO SITUADO EN EL FRONTAL DEL PAGADOR** |
| | 283 | Pagador de billetes se ha descargado | Recuperación automática |
| | 305 | Bateria baja BBOX | Recarga automática o sustitución de batería |
| | 502 | Aviso de errores en el Bus Can | Desconectar / Conectar máquina |
| | 664 | Error de comunicación entre CPU y Módulo de Sonido | Subsanar avería |
| RED | 06 | Pago pendiente recuperable por el descargador | Pulsar “Arranque” o (Desconectar / Conectar máquina) |
| | 10 | Error de checksum de los contadores parciales | Pulsar “Arranque” |
| | 12 | Fallo de RAM | Pulsar “Arranque” |
| | 18 | Primer aviso por falta de monedas en el descargador de menor valor facial | Pulsar “Arranque” o (Desconectar / Conectar máquina) |
| | 31 | Error de versión de PIC en carta rodillos (juego básico) | Cambiar PIC y (Pulsar “Arranque” o Desconectar / Conectar máquina) |
| | 32 | Error de detección de sincronismo en partida (juego básico) | (Desconectar / Conectar máquina o pulsar “Arranque” o subsanar posible avería |
| | 38 | Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de valor facial medio (mayor si 2 HPS) | (Subsanar avería o Cargar monedas) y (Pulsar “Arranque” o Desconectar y Conectar máquina) |
| | 138 | Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de mayor valor facial | (Subsanar avería o Cargar monedas) y (Pulsar “Arranque” o Desconectar y Conectar máquina) |
| | 152 | Error de chekcsum de las incidencias, o Incompatibilidad de las mismas con la versión de memoria. | Pulsar Arranque |
| | 153 | Error de coherencia del CS4 detectado por la BBOX. | Pulsar Arranque |
| | 650 | Error de comunicación entre CPU y Carta de Rodillos inferiores | Subsanar avería |
| SAT | 01 | Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de menor valor facial | (Subsanar avería o Cargar monedas) y Pulsar “Arranque” |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | **02** | Micro salida monedas permanentemente activado en el descargador de menor valor facial | Subsanar avería y Pulsar “Arranque” |
| | **03** | Salida de monedas extras al final de un pago en el descargador de menor valor facial (estándar:3er fallo de 1 moneda cada 50 pagos) | Subsanar avería y Pulsar “Arranque” |
| | **05** | Salida de monedas con el descargador parado en el descargador de menor valor facial (estándar : 3 monedas) | Subsanar avería y Pulsar “Arranque” |
| | **E5** | Sistema de parámetros en E2PROM incompatible con versión de memoria | Accionar los pulsadores indicados |
| | **E10** | Configuración de los descargadores no disponible | Configurar correctamente |
| | **E11** | Premio mínimo del juego, no pagable por descargador | Configurar correctamente |
| | **E12** | Incompatibilidad entre la configuración de los descargadores y la configuración del juego de 10 cent | Configurar correctamente |
| | **12** | Fallo de memoria FLASH | Subsanar avería |
| | **E13** | Cambio de moneda habilitado y ningún descargador configurado a 10 o 20 cent | Configurar correctamente |
| | **E14** | Lector de billetes habilitado y ningún descargador configurado a 10 o 20 cent | Configurar correctamente |
| | **15** | Modificación en los microinterruptores de configuración | Restablecer configuración o Pulsar “Arranque” |
| **SAT** | **E15** | Imposibilidad de aceptar monedas de 10c y 50c, no hay hopper configurado a 10c ni juego PLAY10 activo. | Configurar correctamente o activar parámetro SALTA15 |
| | **16** | Modificación en los parámetros de configuración | Restablecer configuración o Pulsar “Arranque” |
| | **25** | Salida de monedas con el descargador parado en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS) (estándar : 3 monedas) | Subsanar avería y Pulsar “Arranque” |
| | **40** | Ausencia o fallo de acceso a los contadores totales (CS4) | Subsanar avería |
| | **43** | Error de coherencia de datos en los contadores totales (CS4) | Cambiar CS4 |
| | **46** | Fallo de escritura en los contadores totales (CS4) | Subsanar avería |
| | **48** | Contadores totales (CS4) incompatibles con versión de memoria | Cambiar CS4 o memoria de juego |
| | **50** | Contadores totales (CS4) incompatibles con versión de máquina | Cambiar CS4 |
| | **125** | Salida de monedas con el descargador parado en el descargador de mayor valor facial (estándar : 3 monedas) (Sólo si Bandeja = 3HPS N) | Subsanar avería y Pulsar “Arranque” |
| | **140** | Ausencia o fallo de acceso a los contadores en (BBOX) | Subsanar avería |
| | **143** | Error de coherencia de datos en los contadores (BBOX) | Cambiar BBOX |
| | **146** | Fallo de escritura en los contadores totales (BBOX) | Subsanar avería |

| | | | |
|---|---|---|---|
| SAT | 148 | Contadores (BBOX) incompatibles con versión de memoria. | Cambiar BBOX o versión de memória |
| | 150 | Contadores (BBOX) incompatibles con versión de máquina. | Cambiar BBOX |
| | 250 | Error en la deteccion del sensor doble contaje HP1 | (Repasar configuración o subsanar avería) y Desconectar y conectar máquina |
| | 251 | Error en la deteccion del sensor doble contaje HP2 | (Repasar configuración o subsanar avería) y Desconectar y conectar máquina |
| | 252 | Error en la deteccion del sensor doble contaje HP3 | (Repasar configuración o subsanar avería) y Desconectar y conectar máquina |
| | 253 | Intento de fraude detectado en el sensor de doble contaje HP1 | Pulsar Reset |
| | 254 | Intento de fraude detectado en el sensor de doble contaje HP2 | Pulsar Reset |
| | 255 | Intento de fraude detectado en el sensor de doble contaje HP3 | Pulsar Reset |
| | 262 | Avería general o cortocircuito en el bus de comunicación CCtalk | Subsanar avería y Desconectar/ Conectar máquina |
| | 267 | Error de comunicación HP1, solo si es el Hopper de menor valor facial | Subsanar avería y Reiniciar máquina |
| | 270 | Error de comunicación HP2, solo si es el Hopper de menor valor facial | Subsanar avería y Reiniciar máquina |
| | 273 | Error de comunicación HP3, solo si es el Hopper de menor valor facial | Subsanar avería y Reiniciar máquina |
| | 290 | Cambio en la configuración del protocolo CCtalk/ Paralelo | Desconectar / Conectar máquina |
| | 300 | Error de comunicación entre Black Box y CPU | Subsanar avería |
| | 302 | Black Box no serializada (falta nº de serie) | Cambiar módulo Black Box |
| | 500 | Error genérico Bus Can | Desconectar / Conectar máquina |
| | 501 | Error genérico Bus Can (Probablemente CPU) | Desconectar / Conectar máquina |
| | 503 | Error de Bus Can debido a carta auxiliar o conexionado | Desconectar / Conectar máquina |
| | 504 | Error genérico Bus Can | Desconectar / Conectar máquina |
| | 505 | Detección de periféricos con el mismo identificador Can | Subsanar avería (Revisar PICs) |
| | 602 | Error de comunicación entre Carta Puerta y CPU | Subsanar avería |
| | 603 | Error de comunicación entre Carta JAD y CPU | Subsanar avería |
| SER | HP | Hoppers desconectados | Subsanar avería o Conectar hoppers |


221045126
221044617/2
P811
P89 P83 P84
P88
P814
P818
P817
P826
P824
ILUMINACION NOMBRE
2100317
JAD INFERIOR
DERECHO CAN
2090521
P85
P86
P819
P820
P821
ILUMINACION AVANCES
2090522
ILUMINACION SUPERIOR
DERECHA 2100318
ILUMINACION SUPERIOR
IZQUIERDA 2100319
P823
P75
221045141
221045127
221044974
221044172/1
RODILLOS
INFERIORES
221044974
P46
P45
P44
P47
P48
P43
4 RODILLOS CAN BCE
615092050104-2
P412
P413
P414
P42
P41
BOTONERA
PULSADORES
TFT 21,6"
MONITOR TFT
221044624
SELECTOR
NV11
SELECTOR
MONEDAS
221044956/1
221044857/1
JACK
61231473
BANDEJA
3 PAGADORES
CONTADORES
MPA
P10
P15
P14
P18
P16
615092100125.2
SONIDO CAN SD
P39
SIMM3
SIMM2
SIMM1
SIMM0
ALTAVOZ
221044611
221044985
221045086
MPA


221045125
P81
P80
P825
ILUMINACIÓN NOMBRE
2100317
JAD INFERIOR
2090521
221045199/1
TFT 21,6"
MONITOR TFT
P46
P45
P44
P47
P48
4 RODILLOS CAN BCE
615092050104-2
P43
P412
P413
P414
P42
P41
2310554/1
P15
P17
P14
P18
P16
615092100125.2
SONIDO CAN SD
P39
SIMM3
SIMM2
SIMM1
SIMM0
221045200

## NOTAS

## NOTAS

## NOTAS